


System and method for providing game over internet**Publication number:** CN1309366 (A)**Publication date:** 2001-08-22**Inventor(s):** SON-EVN PARK [KR]**Applicant(s):** PARK SON EVN [KR]**Classification:****- international:** A63F13/12; G06F13/00; G06F15/173; G06F17/00;
A63F13/12; G06F13/00; G06F15/16; G06F17/00; (IPC1-
7): G06F15/173; G06F17/00**- European:****Application number:** CN20001032626 20001110**Priority number(s):** KR20000007598 20000217**Also published as:** KR20010083618 (A) JP2001224864 (A)

Abstract not available for CN 1309366 (A)

Abstract of corresponding document: **KR 20010083618 (A)**

PURPOSE: A system and method for providing an Internet game is provided for users in remote places to play a game interactively and to offer each personal information interactively through the game.

CONSTITUTION: A homepage is provided to a web browser of a connected web client(S200). Game waiting persons list information is transmitted to the web browser of the web client(S400). A game group is formed by transmitting a game requesting signal to a web browser of a waiting person designated by the web client out of the waiting persons in the game waiting persons list(S500). A game executing screen and face images of participators are provided to participators of the game group by reading face information of game participating members and game information from a database server in accordance with a game starting requesting signal being received after forming the game group(A2).

Data supplied from the **esp@cenet** database — Worldwide

[19] 中华人民共和国国家知识产权局

[51] Int. Cl⁷

G06F 15/173

G06F 17/00

//G06F161: 00, A6

3F13/00

[12] 发明专利申请公开说明书

[21] 申请号 00132626.0

[43] 公开日 2001 年 8 月 22 日

[11] 公开号 CN 1309366A

[22] 申请日 2000.11.10 [21] 申请号 00132626.0

[30] 优先权

[32] 2000.2.17 [33] KR [31] 7598/2000

[71] 申请人 朴善殷

地址 韩国大邱广域市

[72] 发明人 朴善殷

[74] 专利代理机构 永新专利商标代理有限公司

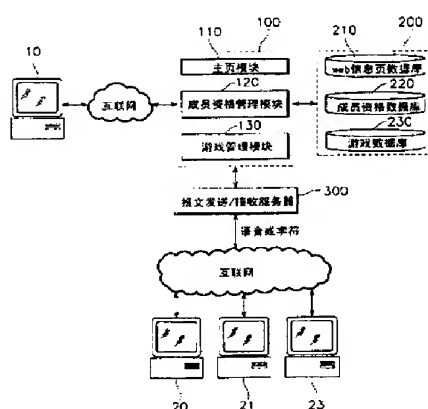
代理人 韩 宏

权利要求书 3 页 说明书 15 页 附图页数 7 页

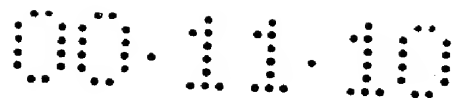
[54] 发明名称 在互联网上提供游戏的系统和方法

[57] 摘要

公开了一种用于提供互联网上的游戏的系统和方法,其将一主页提供给一连接的 Web 客户的 Web 浏览器;将有关游戏等候成员目录的信息提供给该 Web 客户的一 Web 浏览器;将一游戏请求信号传送给该 Web 客户从一等候成员目录中的等候 Web 客户中指出的等候 Web 客户的一 Web 浏览器以使构成一游戏组;及根据构成该游戏组后接收的一游戏开始请求信号,从一数据库服务器读取有关该游戏的参与者的面部信息和有关该游戏的信息,并给该游戏的参与者提供游戏运行屏幕和这些参与者的面部信息。



ISSN 1008-4274



权 利 要 求 书

- 1、一种用于提供互联网上的游戏的方法，包括有步骤：
 - (a) 将一主页提供给一连接的 Web 客户的 Web 浏览器；
 - (b) 将有关游戏等候成员目录的信息提供给该 Web 客户的一 Web 浏览器；
 - (c) 将一游戏请求信号传送给该 Web 客户从一等候成员目录中的等候 Web 客户中指出的等候 Web 客户的一 Web 浏览器以使构成一游戏组；及
 - (d) 根据构成该游戏组后接收的一游戏开始请求信号，从一数据库服务器读取有关该游戏的参与者的面部信息和有关该游戏的信息，并给该游戏的参与者提供一游戏运行屏幕和这些参与者的面部图象。
- 2、根据权利要求 1 的方法，其中该方法还包括有步骤：将有关当前运行的游戏组的游戏屏幕的信息传送给该 Web 客户的 Web 浏览器以观看该游戏。
- 3、根据权利要求 1 的方法，其中该方法还包括有步骤：将有关字符的一目录信息传送给该游戏组的参与者的 Web 浏览器以使这些 Web 浏览器从这些字符的该目录中选出期望的字符。
- 4、根据权利要求 1 的方法，其中步骤 (b) 包括有步骤：

将包括有这些成员的个人信息的该游戏等候成员目录传送给该 Web 浏览器；及

将有关该当前运行游戏组的目录的信息传送给该 Web 浏览器。
- 5、根据权利要求 1 的方法，其中这些成员的个人信息的包括有这些成员的职业和国籍。
- 6、根据权利要求 1 的方法，其中步骤 (c) 包括有步骤：

接收指示该等候成员目录中的一成员被选择的一信号，并将该

游戏请求信号传送给该被选择的等候成员；

将该被请求的 Web 客户的一返回报文传送给该 Web 浏览器；及
当接收到指示完成这些游戏成员的构成的一信号时，从该数据库服务器检索对应成员的面部信息。

7、根据权利要求 3 的方法，其中步骤 (d) 包括有步骤：

将有关该游戏目录的一信号传送给该 Web 浏览器；

通过从该 Web 浏览器接收的该信号确定该游戏目录中的一被选择的目录，并从该数据库服务器读取对应的游戏文件，并将该游戏文件传送给该 Web 浏览器；

当在该 Web 浏览器接收到一游戏开始信号时，对应的成员从该数据库服务器读取由该成员选择的字符和有关该成员的个人信息的信息；

从该数据库服务器读取该成员的面部图象信息；及

运行该游戏，且将该成员的面部图象信息传送给各成员，及将具有第一成员的个人信息的字符信息传送给该第一成员的 Web 浏览器。

8、一种用于提供在互联网上的游戏的系统，包括：

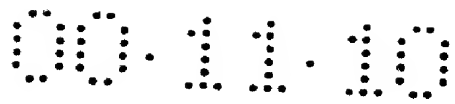
一数据库服务器，存储有关这些成员的个人信息、多个 Web 信息页和用于管理主页的内容，及多个游戏；和

一游戏服务器，提供这些主页给 Web 浏览器以使一 Web 客户选择期望的游戏和期望的其他 Web 客户，且当该游戏和这些成员被完成且该游戏被执行时，从该数据库服务器读取有关参与对应的游戏的成员的面部图象信息，并将该面部图象信息和该游戏执行信息传送给该 Web 浏览器，并将在玩该游戏的同时从该 Web 浏览器接收的一报文信号传送给该对应游戏中的参与者的 Web 浏览器。。

9、根据权利要求 8 的系统，其中该游戏服务器将字符信息传送给其中这些 Web 客户想玩该游戏的 Web 浏览器，且当进行该游戏时，

从该数据库服务器读取有关这些成员的国籍和职业的信息，并将该信息传送给这些 Web 浏览器以使在该字符上显示有关这些成员的国籍和职业的信息。

10、根据权利要求 8 的系统，其中该游戏服务器根据被登记为该游戏等候成员目录中的一等候成员的该 Web 浏览器的一请求信号，将有关该当前运行游戏的一运行屏幕的信息传送给这些 Web 浏览器以使该 Web 客户观看该当前运行的游戏。



说明书

在互联网上提供游戏的系统和方法

本发明涉及一种用于在互联网上提供游戏的系统和方法。更具体地，本发明涉及一种用于在互联网上同多个 Web 客户玩游戏，用于标识这些 Web 客户的面部和个人信息并同时在互联网上与这些 Web 客户进行交谈的系统和方法。

近年来，互联网业务在公众之间得到广泛地使用，且由于万维网（WWW）象蜘蛛网一样连接散布在全世界的信息并使人们容易使用这一信息，因此万维网非常流行。

互联网上提供的内容逐渐地变得十分的多样以满足这些 Web 客户的需求，且这样具有了游戏的领域。

互联网上提供的游戏可被分类成例如扑克或博弈的投机游戏、例如棒球和足球的体育游戏、和战略模拟游戏。

上述互联网游戏具有缺陷：仅能提供有关其他玩此游戏的人员的假定特征的信息，也就是说，标识信息，且不能进一步提供有关其他人的详细信息。

本发明的一个目的在于使在远处的人们可以一起玩游戏且在玩这些游戏的同时提供个人信息。

本发明的另一目的在于提供一种用于在互联网上开始游戏之前检查这些 Web 客户的个人信息并选择在互联网上玩这些游戏的人员，且用于提供这些游戏的规则和有关术语的系统和方法。

本发明的再一目的在于提供一种用于在线观看在互联网上正在进行的游戏的系统和方法。

在本发明的一方面，一种用于提供互联网上的游戏，包括有步骤：（a）将一主页提供给一连接的 Web 客户的 Web 浏览器；（b）将

有关游戏等候成员目录的信息提供给该 Web 客户的一 Web 浏览器；

(c) 将一游戏请求信号传送给该 Web 客户从一等候成员目录中的等候 Web 客户中指出的等候 Web 客户的一 Web 浏览器以使构成一游戏组；及 (d) 根据构成该游戏组后接收的一游戏开始请求信号，从一数据库服务器读取有关该游戏的参与者的面部信息和有关该游戏的信息，并给该游戏的参与者提供一游戏运行屏幕和这些参与者的面部信息。

该方法还包括有步骤：将有关当前运行的游戏组的游戏屏幕的信息传送给该 Web 客户的 Web 浏览器以观看该游戏，并将有关字符 (character) 的一目录信息传送给该游戏组的参与者的 Web 浏览器以使这些 Web 浏览器从这些字符的该目录中选出期望的字符。

步骤 (b) 包括有步骤：将包括有这些游戏等候成员的个人信息的游戏等候成员目录传送给该 Web 浏览器；并将有关该当前运行游戏组的目录的信息传送给该 Web 浏览器。

这些成员的个人信息包括有这些成员的职业和国籍。

步骤 (c) 包括有步骤：接收指示该等候成员目录中的一成员被选择的一信号，并将该游戏请求信号传送给该被选择的等候成员；将该被请求的 Web 客户的一返回报文 (message) 传送给该 Web 浏览器；并当接收到指示完成这些游戏成员的构成的一信号时，从该数据库服务器检索对应成员的的面部信息。

步骤 (d) 包括有步骤：将有关该游戏目录的一信号传送给该 Web 浏览器；通过从该 Web 浏览器接收的该信号确定该游戏目录中的一被选择的目录，并从该数据库服务器读取对应的游戏文件，并将该游戏文件传送给该 Web 浏览器；当在该 Web 浏览器接收到一游戏开始信号时，对应的成员从该数据库服务器读取由该成员选择的字符和有关该成员的个人信息的信息；从该数据库服务器读取该成员的面部图象信息；并运行该游戏，且将该成员的面部图象信息传送给

各成员，及将具有第一成员的个人信息字符信息传送给该第一成员的 Web 浏览器。

在本发明的另一方面，一种用于在互联网上提供游戏的系统，包括：一数据库服务器，存储有关这些成员的个人信息、多个 Web 信息页和用于管理主页的内容，及多个游戏；和一游戏服务器，提供这些主页给 Web 浏览器以使一 Web 客户选择期望的游戏和期望的其他 Web 客户，且当该游戏和这些成员被完成且该游戏被执行时，从该数据库服务器读取有关参与对应的游戏的成员的面部图象信息，并将该面部图象信息和该游戏执行 (game performance) 信息传送给该 Web 浏览器，并将在玩该游戏的同时从该 Web 浏览器接收的一报文信号传送给该对应游戏中的参与者的 Web 浏览器。

该游戏服务器将字符信息传送给其中这些 Web 客户想玩该游戏的 Web 浏览器，且当进行该游戏时，从该数据库服务器读取有关这些成员的国籍和职业的信息，并将该信息传送给这些 Web 浏览器以使在该字符上显示有关这些成员的国籍和职业的信息。

该游戏服务器根据被登记为该游戏等候成员目录中的一等候成员的该 Web 浏览器的一请求信号，将有关该当前运行游戏的一运行屏幕的信息传送给这些 Web 浏览器以使该 Web 客户观看该当前运行的游戏。

结合在此并构成说明书一部分的附图，说明性地图示了本发明的一实施例，且与描述结合在一起用于解释本发明的概念：

图 1 是根据本发明的一优选实施例的一种互联网游戏提供系统的方框图；

图 2 是根据本发明的一优选实施例的一种互联网游戏提供系统的一主页模块和一成员资格管理模块的工作的方框图；

图 3 是根据本发明的一优选实施例的一种互联网游戏提供系统的一游戏管理模块的工作的方框图；

图 4 是根据本发明的一优选实施例的一种互联网游戏提供系统的流程图;

图 5 是根据本发明的一优选实施例的如图 4 所示的参与一互联网游戏的操作的流程图;

图 6 是根据本发明的一优选实施例的如图 4 所示的提供互联网游戏面部图象和字符的操作的流程图; 及

图 7 是根据本发明的一优选实施例的如图 4 所示的观看游戏的操作的流程图。

在以下的详细描述中, 简单地通过由实现本发明的发明人所设想的最佳模式的举例, 仅对本发明的优选实施例进行图示和描述。如将所认识到的, 本发明可作出各种改型而未脱离本发明的范围。因此, 这些附图和描述将是说明性的而非限制性的。

图 1 是根据本发明的一优选实施例的一种互联网游戏提供系统的方框图。如图 1 所示, 根据本发明的该优选实施例的一种互联网游戏提供系统包括一 Web 浏览器 10、一游戏服务器 100、一数据库服务器 200、和一报文发送/接收服务器 300。

这里, Web 浏览器 10 被定义为一存储在例如连接至互联网的有线及无线互联网 TV 的媒介中且将计算机语言转换成传输控制协议/互联网协议 (TCP/IP) 的一程序。因此, Web 客户通过 Web 浏览器 10 连接至互联网网站以获取需要的信息。

数据库服务器 200 存储有关根据游戏服务器 100 的请求提供给这些 Web 客户的游戏和这些主页的管理的信息。详细地, 数据库服务器 200 包括一 Web 信息页数据库 210、一成员资格数据库 220、和一游戏数据库 230。该 Web 信息页数据库 210 用于管理这些网站和待被链接到这些 Web 信息页文件的文件的多个 Web 信息页文件。成员资格数据库 220 存储这些成员的个人信息、标识、口令、有关面部图象的信息、和电子邮件地址。游戏数据库 230 存储有关待被

在互联网上所玩的多个游戏的信息。这里，各游戏被编程以使一 Web 客户选择游戏字符并传送短字符或语音信息。

游戏服务器 100 接收来自 Web 浏览器 10 的一请求信号并执行一确定处理且根据一确定从该数据库服务器读取对应信息且处理该信息以使 Web 客户可通过本发明提供的网站与其他 Web 客户在互联网上玩一游戏。在此时，游戏服务器 100 控制玩这些互联网游戏的 Web 客户，标识有关其他 Web 客户的面部、国籍和工作的简单信息。当玩这些游戏之前或同时接收来自该 Web 浏览器的报文信号时，该游戏服务器确定并控制该 Web 浏览器，也就是说，被传送的报文信号的一目的地以使这些报文信号通过该报文发送/接收服务器 300 被传送。

游戏服务器 100 还将有关当前进行中的游戏的信息传送给未参与这些游戏但想要观看当前正在进行的游戏的 Web 客户。在此时，传送给观看当前正在进行的游戏的 Web 客户的游戏信息可与正在玩这些游戏的 Web 客户所看到的游戏信息相同或不同。

详细地，游戏服务器 100 包括一主页模块 110、一成员资格管理模块 120、和一游戏管理模块 130。

参见图 2，现将详细描述主页模块 110 和成员资格管理模块 120 的操作。图 2 是根据本发明的一优选实施例的一种互联网游戏提供系统的一主页模块和一成员资格管理模块的工作的方框图。

如图 2 所示，主页模块 110 管理 Web 信息页数据库 210，并将 Web 信息页和它们的对应的内容传送给对应于 Web 客户所请求的信号的业务信息窗口，也就是，Web 浏览器 10 以使本发明的业务可被提供给这些 Web 客户。成员资格管理模块 120 管理成员资格数据库 220 以使当这些成员使用本发明提供的业务并与其他成员一起玩这些游戏时，缩写的个人信息可被提供给其他成员。

也就是说，主页模块 110 通过 Web 浏览器 10 被初始地连接，

并从 Web 信息页数据库 210 读取这些 Web 信息页文件以将这些 Web 信息页文件传送给 Web 浏览器 10。该 Web 浏览器 10 然后将这些 Web 信息页文件转换成窗口格式以在监视器屏幕上显示这些 Web 信息页窗口 P1。

该 Web 客户然后确认该 Web 信息页 P1，并敲击指示一对应的统一资源定位器（URL）的按钮，也就是，在该主页窗口 P1 中被示作为一虚线的一被致动的按钮以使移至该期望的 URL。在此时，主页模块 110 根据一 Web 客户的请求从 Web 信息页数据库 210 读取对应于主页窗口 P1 中的这些超文本 URL 的 Web 信息页 P2、P3 和 P4，并将这些 Web 信息页传送给 Web 浏览器 10 以使 Web 浏览器 10 在监视器屏幕上的 Web 信息页窗口 P2、P3 和 P4 中显示各 Web 信息页文件。

主页模块 110 根据 Web 浏览器 10 对该 URL 源的一请求，将 Web 信息页窗口 P2、P3 和 P4 中的这些超文本 Web 信息页文件 P5 和 P6 传送给 Web 浏览器 10。结果，主页模块 110 管理这些主页和 Web 信息页以使这些 Web 客户观看对应站点的 URL 窗口。

为检查初始地连接至 Web 浏览器 10 的一 Web 客户是否是一成员，成员资格管理模块 120 从 Web 浏览器 10 接收由主页模块 110 显示的成员窗口 P2 中记录的信息，即 ID 和口令信号，并检索与接收的信息相同的内容是否被存储在成员资格管理数据库 220 中。当从成员资格管理数据库 220 中检索的信息不同于成员窗口 P2 中记录的信息时，成员资格管理模块 120 传送关于一成员资格是否被请求的报文或一请求将该信息重输入 Web 浏览器 10 的报文。当该 Web 客户被确定是一成员时，成员资格管理模块 120 传送一 ID 帐户（account）。结果，成员资格管理模块 120 管理有关这些登记的成员的信息并进行登记成员资格的处理。

参见图 3，将描述游戏管理模块 130。图 3 示出了根据本发明的

一优选实施例的一种互联网游戏提供系统的一游戏管理模块的工作的方框图。当 Web 客户敲击由主页模块 110 提供的 Web 信息页中的被致动的按钮中的一游戏按钮时，游戏管理模块 130 确定哪些游戏的信号已被从 Web 浏览器 10 传送，也就是，在玩这些游戏时所传送的一游戏选择信号、游戏选择、有关字符或语音的信息，以使该 Web 客户可与其他 Web 客户一起玩一游戏并同时地传送一短报文给这些其他 Web 客户。

也就是说，如图 3 所示，当 Web 浏览器 10 接收一作为分组信号传送的游戏请求信号时，游戏管理模块如下地工作。

B11) 当接收的游戏请求信号被确定是一游戏准备信号时，游戏管理模块 130 在游戏数据库 230 中存储有关该 Web 客户的个人信息以将该 Web 客户登记在游戏等待成员目录中，并从游戏数据库 230 读取该游戏等待成员目录的一分组信号以将该游戏等待成员目录传送给 Web 浏览器 10。然后 Web 浏览器 10 从游戏管理模块 130 接收该分组信号并在监视器屏幕上的一窗口中显示该分组信号。在此时，该监视器屏幕上显示的该等待成员目录包括这些成员的游戏选手 ID、国籍、和职业。或者，仅在等候成员目录中显示这些 ID 后，且当一 Web 客户敲击一期望的成员 ID 时，在屏幕上显示所选择的成员的国籍、职业、面部图象也是可能的。从而，该 Web 客户可从其他的 Web 客户中选择与之玩的一选手。当该 Web 客户选择与之玩的另一成员时，游戏管理模块 130 自从 Web 浏览器 10 接收的信号确定所选择的成员，并通过报文发送/接收服务器 300 将说出效果“Web 浏览器 10 请求玩该游戏”的一字符或语音报文传送给所选择的成员的其他 Web 浏览器（11、12、…、或 33）。当接收到该报文时，Web 客户将一返回报文传送给该报文，也就是说，该游戏的一接受/拒绝报文。在此时，该报文通过报文发送/接收服务器 300 被传送给游戏管理模块 130，且然后通过报文发送/接收服务器 300 被传送给浏览

器 10。

B10) 当游戏管理模块 130 确定自 Web 浏览器 10 传送的游戏请求信号是一用于选择游戏的信号时, 游戏管理模块 130 从游戏数据库 230 读取有关互联网游戏目录的信息并将该目录传送给 Web 浏览器 10。

B12), B13), 和 B14) 当游戏管理模块 130 确定自 Web 浏览器 10 传送的游戏请求信号是一用于选择该游戏目录中的一游戏的信号时, 游戏管理模块 130 从游戏数据库 230 读取确定的游戏以执行该游戏且将该游戏程序的执行信息传送给参与对应的游戏的这些成员的 Web 浏览器。

这里, 如果图 3 中的 Web 浏览器 10、11、12 和 13 的 Web 客户玩相同的第一游戏, 游戏管理模块 130 将相同的游戏执行信息传送给各 Web 浏览器 10、11、12 和 13, 而如果 Web 浏览器 21、22、和 23 的 Web 客户玩相同的第二游戏, 游戏管理模块 130 将相同的游戏执行信息传送给各 Web 浏览器 21、22、和 23。

B15), B16), 和 B17) 当该游戏开始运行时, 游戏管理模块 130 将有关这些字符的信息传送给 Web 浏览器 10 或 33 以使该 Web 客户选择他所期望的字符。这里, 可从分辨这些选手的预定的图形中选择这些字符, 例如人、动物等。当 Web 客户选择对应的字符时, 游戏管理模块 130 确定由该 Web 客户选择的对应的字符并从成员资格数据库 220 读取有关该 Web 客户的个人信息, 以使例如该成员的国籍、国旗、习惯和职业的信息被显示在该选择的字符上。

B17), B18), 和 B19) 当该游戏开始运行时, 游戏管理模块 130 从成员资格数据库 220 读取有关参与该游戏的成员的面部图象的信息, 并将该图象信息传送给参与该对应游戏的所有 Web 客户的 Web 浏览器, 以使在各 Web 客户的监视器屏幕上显示有关该 Web 客户和其他 Web 客户的面部图象的信息。在此时, 该面部图象信息可以是

静止图象或是运动图象。该面部信息可被重叠在该字符的面部上或可被定位在屏幕上的一预定位置。

这里，当一对应 Web 客户在玩该游戏的同时，输入一字符报文给游戏管理模块 130，游戏管理模块 130 接收并确定该输入的字符报文以通过报文发送/接收服务器 300 将该字符报文传送给其他 Web 客户的 Web 浏览器。然后连同进行中的当前游戏一起，在屏幕的一预定位置上显示接收的该字符报文。

当从 Web 浏览器 10 接收到请求解释进行的当前游戏的规则和术语时，游戏管理模块 130 评估该信号并从游戏数据库 230 读取对应的信息以将该信息传送给 Web 浏览器 10。然而，本领域的熟练技术人员可编程该程序以使当 Web 客户发出请求时，可立即在屏幕上显示这些规则和术语。另一方面，当从等候成员目录中登记的 Web 浏览器 31 接收到参与当前进行中的游戏的一信号时，游戏管理模块 130 将有关运行程序的实时处理信息传送给 Web 浏览器 31。因此，使用 Web 浏览器 31 的 Web 客户可观看到其他 Web 客户正在玩的该游戏。

这里，Web 客户 10 或 33 可与期望的成员玩期望的游戏且同时观看当前正在参与该游戏的成员的面部图象，且还可观看通过使用游戏管理模块 130 玩游戏的其他 Web 客户。

参见图 4 至图 7，现将描述根据本发明的优选实施例的互联网游戏提供系统的操作。图 4 是根据本发明的优选实施例的互联网游戏提供系统的流程图。

在步骤 S100 和 S200，当该 Web 客户输入提供本发明的站点的 URL 时，Web 浏览器 10 将一 URL 源请求信号传送给游戏服务器 100。游戏服务器 100 的主页模块 110 从 Web 信息页数据库 210 读取对应于自 Web 浏览器 10 传送的 URL 源请求信号的主页文件并将这些主页文件传送给 Web 浏览器 10。

然后在步骤 S300，该 Web 客户通过监视器的屏幕检查该主页，并将他的 ID 和口令输入。该 ID 和口令被传送给游戏服务器 100，且其中该成员资格管理模块 120 确定该 Web 客户是否具有成员资格。也就是说，该成员资格管理模块 120 检索成员资格数据库 220 并确定该成员资格数据库 220 是否具有与接收的 ID 和口令相同的信息，且从而确定该 Web 客户是否具有成员资格。

在步骤 S400，这里，当该 Web 客户未被登记时，成员资格管理模块 120 传送一信号以再输入 ID 和口令或一信号以对 Web 浏览器 10 登记一成员资格。然后该 Web 客户敲击该主页上的一登录按钮并从该主页模块 110 接收有关一成员资格登记窗口的信息并填写该成员资格登记窗口上的登记信息。在此时，成员资格管理模块 120 将一请求有关面部图象或运动画面图象的信息的信号传送给该 Web 客户的 Web 浏览器 10。

在步骤 S500，当一 Web 客户变为一登记的成员时，该 Web 客户再登录并接收用于接收本发明提供的游戏信息的 Web 信息页。该 Web 客户敲击在接收的 Web 信息页中一被致动的按钮以将一游戏请求信号传送给游戏服务器 100。该游戏服务器然后从 Web 浏览器 10 接收该游戏请求信号，且该游戏管理模块 130 确定对应于该游戏请求信号的一业务，并从数据库服务器 200 读取对应于该确定的业务的信息并将该信息传送给 Web 浏览器 10。

在此时，由游戏管理模块 130 提供的这些业务被分类成一业务 A1，其中一 Web 客户可与其他 Web 客户玩一游戏；业务 A2，其中这些 Web 客户聚集在一起来玩该游戏，在该游戏窗口上显示参与该游戏的 Web 客户的面部图象；业务 A3，其中不参与该游戏的一客户可观看其他 Web 客户玩的该游戏；和业务 A4，其中在该游戏开始后，不同的字符被提供给参与该游戏的对应的 Web 客户。

参见图 5 至图 7，将详细描述由根据本发明的该优选实施例的互

联网游戏提供系统提供的以上业务的操作。图 5 是根据本发明的一优选实施例的如图 4 所示的参与一互联网游戏的操作的流程图。

如图 5 所示，当在步骤 S300 确定一 Web 客户是否是一成员时，如果发现该 Web 客户不是一成员，成员资格管理模块 120 从 Web 信息页数据库 210 读取成员资格登记文件并将该文件传送给 Web 浏览器 10。

然后在步骤 S410，Web 浏览器 10 在显示器屏幕上的一窗口内显示该接收的成员资格登记文件。该 Web 客户将他的个人信息输入该成员资格登记文件中的空白内，并在步骤 S420，通过一邮件报文传送他的面部画面或运动画面。在步骤 S430，该成员资格管理模块 120 从 Web 浏览器 10 接收该个人信息和面部图象信息，并将该信息存储在成员资格数据库 220 中且打开成员资格 ID 帐户。这里，该成员的面部信息对于登记成员资格来说并非关键的，可在以后比要求。

在步骤 S500，当该 Web 客户通过上述处理被证实后，该 Web 客户可打开一用于请求一游戏的 Web 信息页窗口，且因此，该游戏请求信号被传送。

在步骤 S510，游戏管理模块 130 根据该游戏请求信号在游戏等候成员目录中登记该 Web 客户，并从游戏目录 230 读取登记的等候成员目录和当前进行中的游戏组目录并将这些目录传送给 Web 浏览器 10。

在步骤 S520，Web 浏览器 10 接收这些目录并在监视器屏幕上显示它们，且该 Web 客户检查这些目录，组成一成员组，并选择与其玩一游戏的 Web 客户。在此时，由于等候的成员的工作和国籍被记录在等候成员目录中，该 Web 客户可通过他们的雇佣（employment）信息来分类其他的 Web 客户。

在步骤 S530 和 S540，当该 Web 客户选择与其玩一游戏的其他 Web 客户时，该 Web 浏览器将一用于选择其他 Web 客户的信号传送

给游戏服务器 100，且游戏管理模块 130 接收该用于选择其他 Web 客户的信号以确定其他的 Web 客户，并通过报文发送/接收服务器 300 将对应于该接收的信号的一报文，即一游戏请求报文传送给对应的 Web 客户的一 Web 浏览器。

在步骤 S550，当接收到该游戏请求报文时，该 Web 客户检查屏幕上的多个的游戏组和该游戏请求报文，并因此，输入接受或拒绝该游戏的一报文且将该报文传送给游戏服务器 10。游戏服务器 10 将通过报文发送/接收服务器 300 接收的该接受或拒绝该游戏的报文，再通过报文发送/接收服务器 300 传送给请求该游戏的 Web 浏览器。当该 Web 客户根据上述操作聚集了多个游戏选手时，这些游戏选手在 Web 信息页窗口中的一报文输入空白中输入各自的报文并传送它们以使该 Web 客户和其他 Web 客户期望的该游戏被选择。

在步骤 S560，结果，当这些选手选择第一游戏，敲击对应于 Web 信息页窗口中的该游戏的按钮时，游戏管理模块 130 根据接收的游戏种类信号从游戏数据库读取有关游戏目录的信息，并将该信息传送给各 Web 浏览器。

在步骤 S570，各自选手通过监视器屏幕检查有关游戏目录的该信息，并敲击该游戏目录上的选择的第一游戏，并因此，这些选手从游戏管理模块 130 下载第一游戏并运行该游戏。

在此时，当参与者以相同的 ID 进入第一游戏时，游戏开始。结果，这些选手可与其他地区或其他国家的其他 Web 客户在互联网上玩该游戏。

参见图 6，现将描述根据本发明的一优选实施例的该互联网游戏提供系统的提供面部图象 A2 和游戏字符 A4 的业务。图 6 是根据本发明的一优选实施例的如图 4 所示的提供互联网游戏面部图象和字符的操作的流程图。

如图 6 所示，当多个 Web 客户聚集在一起玩一游戏时，该游戏

的参与者敲击指示已完成该游戏的参与者的聚集的按钮，且因此，各 Web 浏览器将一完成该游戏的参与者的聚集的信号传送给游戏服务器 100。

在步骤 S610 和 S611，游戏管理模块 130 通过自各 Web 浏览器传送的这些报文确定在一对应游戏中聚集的参与者，且因此，从成员资格数据库 220 检索这些参与者的个人信息，并从该个人信息读取面部图象信息。

另一方面，在步骤 S612，游戏管理模块 130 生成多个游戏字符和报文以选择在各选手的监视器屏幕被显示的一期望的字符。因此，该游戏的这些选手从屏幕上显示的 Web 信息页上的一字符目录中选择他们期望的字符，且各 Web 浏览器将一对应的字符选择信号传送给游戏服务器 100。游戏服务器 100 通过该字符选择信号确定这些选手所选择的这些字符，并从成员资格数据库 220 读取例如国籍、职业和成员 ID 的缩写的个人信息。

在上述处理中选择这些字符后，各选手从该游戏目录选择他所期望的游戏并将一执行该游戏的信号传送给游戏管理模块 130。

在步骤 S613，游戏管理模块 130 然后从游戏数据库 230 读取并执行由这些参与者选择的该游戏，且同时将有关当前玩的游戏的图象信息、选手的面部图象、和字符信息传送给各 Web 浏览器。

在步骤 S614 和 S615，这里，这些参与者确认用于当前进行的游戏的图象信息、这些选手的面部信息和这些选手的字符。在此时，由各自参与者选择的这些字符包括简单的个人信息例如国籍、国旗和职业。

观看其他选手的面部和个人信息，这些参与者根据游戏程序玩该游戏，且该游戏包括在游戏的屏幕中的一报文输入空白，其中一参与者可将一报文传送给一期望的选手。

在步骤 S616 和 S617，当该 Web 客户通过该报文输入空白输入

一报文并敲击该对应选手的面部图象时，该 Web 浏览器将该报文和这些选手的信号传送给游戏服务器 100。游戏管理模块确定接收的该报文和这些选手的信号，并通过报文发送/接收服务器将该报文传送给对应的选手的 Web 浏览器。然后在对应选手的游戏窗口中的一预定位置上显示该报文。

在步骤 S618，跟随上述方法，这些选手相互传送报文。

另外，指示该游戏的规则和术语的一致动按钮也被安装在该游戏窗口中，并且这些选手敲击该致动按钮以获得期望的信息。

参见图 7，现将描述根据本发明的一优选实施例的该互联网游戏提供系统提供的游戏观看业务 A3。图 7 是相对于图 4 中所示的游戏观看的根据本发明的该优选实施例的该互联网游戏提供系统的操作的流程图。

如图 7 所示，在步骤 S710，当该 Web 客户，即一成员通过 Web 浏览器将一游戏请求信号（游戏观看信号）传送给游戏服务器 100 时，游戏管理模块 130 在游戏等候成员目录中登记该 Web 客户，并将有关该游戏等候成员目录和当前运行的游戏目录的信息传送给 Web 浏览器。

因此在步骤 S720，该 Web 客户检查该游戏等候成员目录和当前运行的游戏目录。在此时，当该网上用户敲击该游戏目录时，游戏管理模块 130 传送有关被敲击的游戏的信息，即有关当前运行的游戏的信息和这些参与者的 ID 给 Web 浏览器。

在步骤 S730 和 S740，该 Web 客户选择他所希望的游戏，且 Web 浏览器将用于选择对应的游戏的一信号传送给游戏服务器 100，且游戏管理模块 130 确定该接收的信号并将当前运行的游戏传送给该 Web 浏览器。

因此在步骤 S750，在该 Web 客户的监视器上显示与对应的游戏中的参与者的游戏显示相同的游戏显示，且该 Web 客户开始观看当

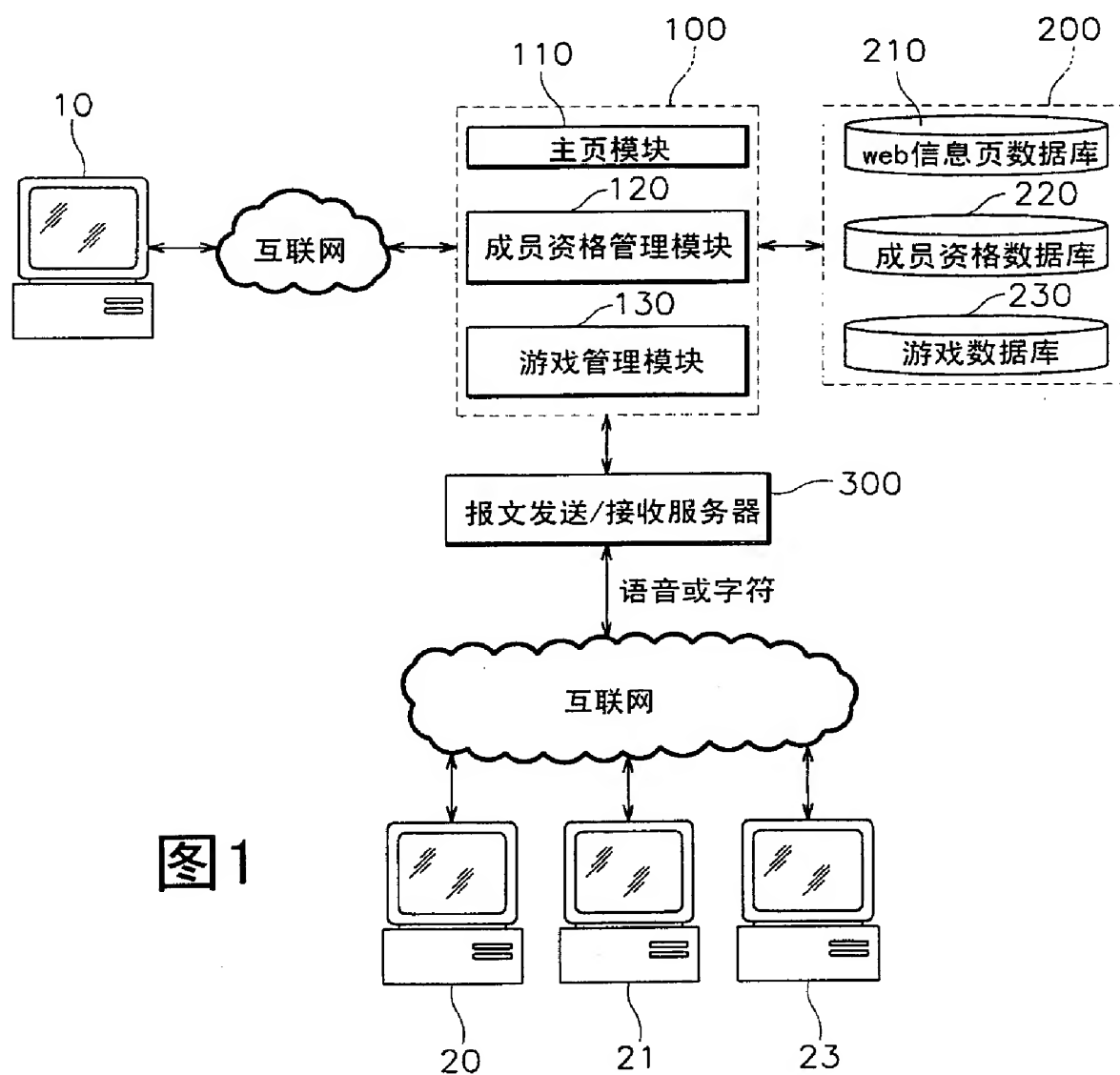
前运行的游戏。

尽管结合当前认为是最可行和优选的实施例对本发明进行了描述，可理解本发明并不限于所公开的实施例，相反，期望的是覆盖在后附权利要求的精神和范围之内的各种改型和等效配置。

例如，在由本发明的系统提供的游戏文件被安装在一 Web 客户的计算机内的情况下，当该 Web 客户连接到本发明的系统并下载一游戏玩时，该 Web 浏览器不选择本发明的系统提供的该游戏，而选择安装在该 Web 客户的计算机中的该游戏以与其他 Web 客户玩该游戏。

另一例子，本发明可存储知名人士的面部图象并用这些知名人士的面部图象来提供该连接的 Web 客户或其他 Web 客户的面部图象。

说明书附图



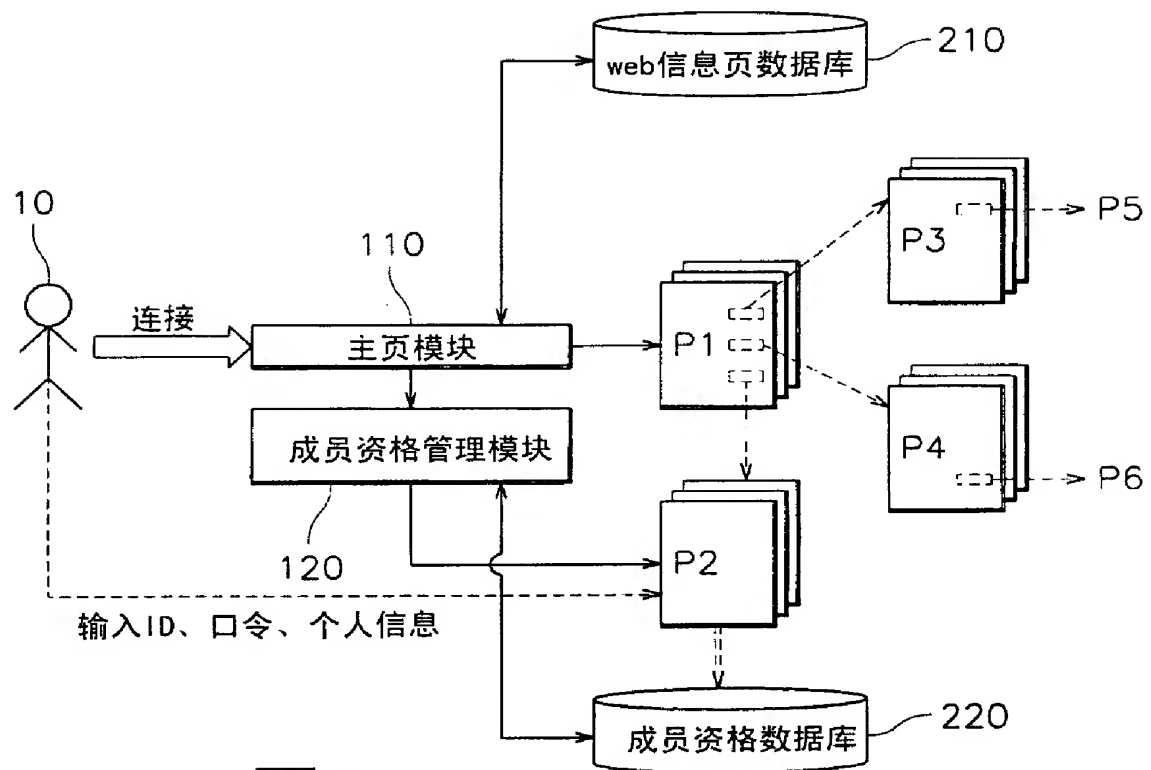


图2

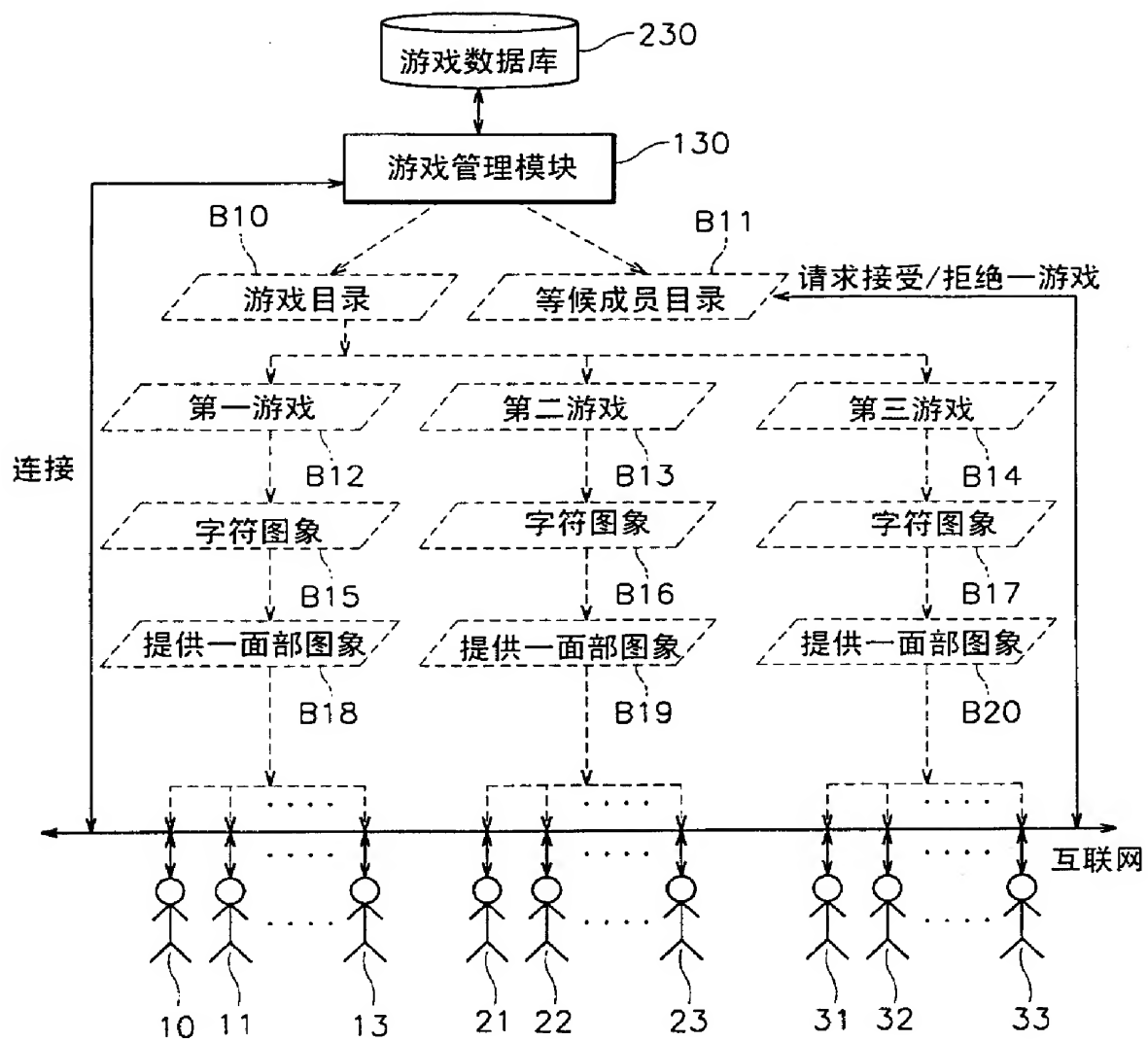


图3

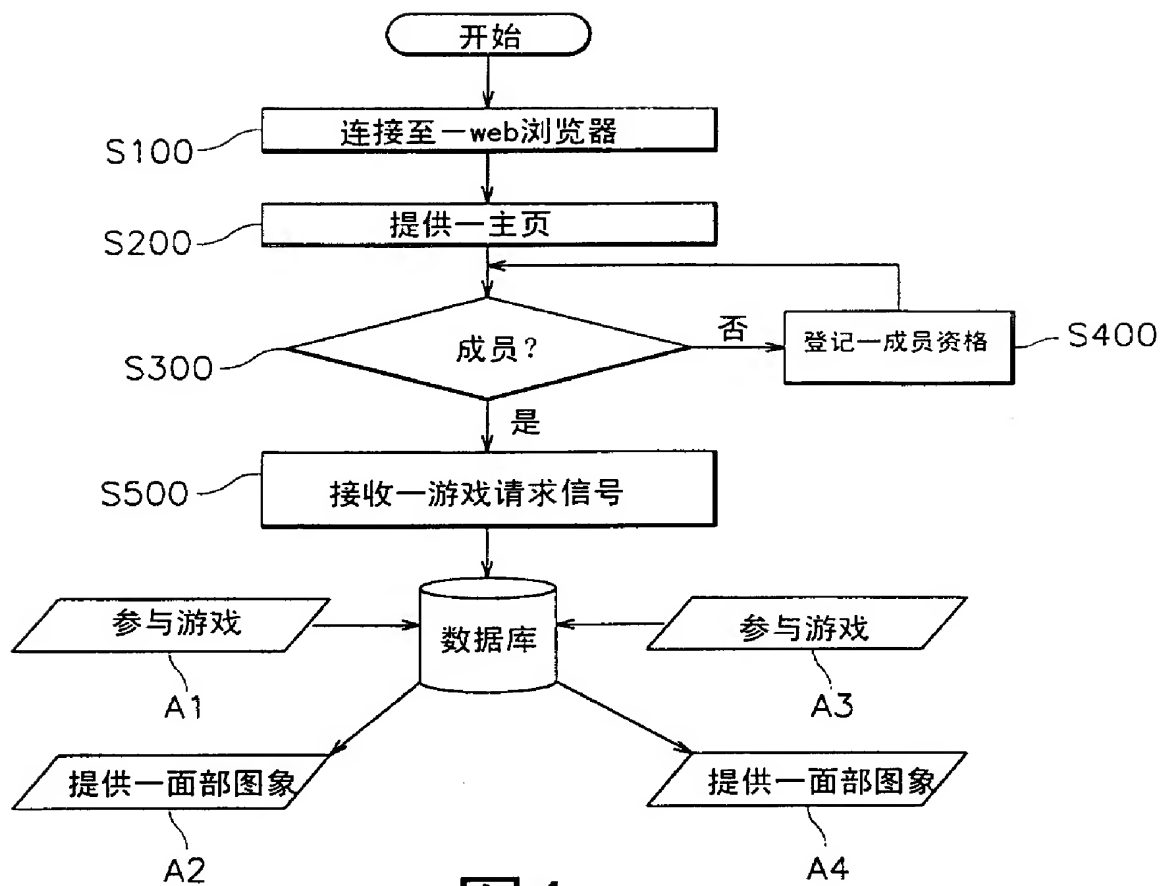


图4

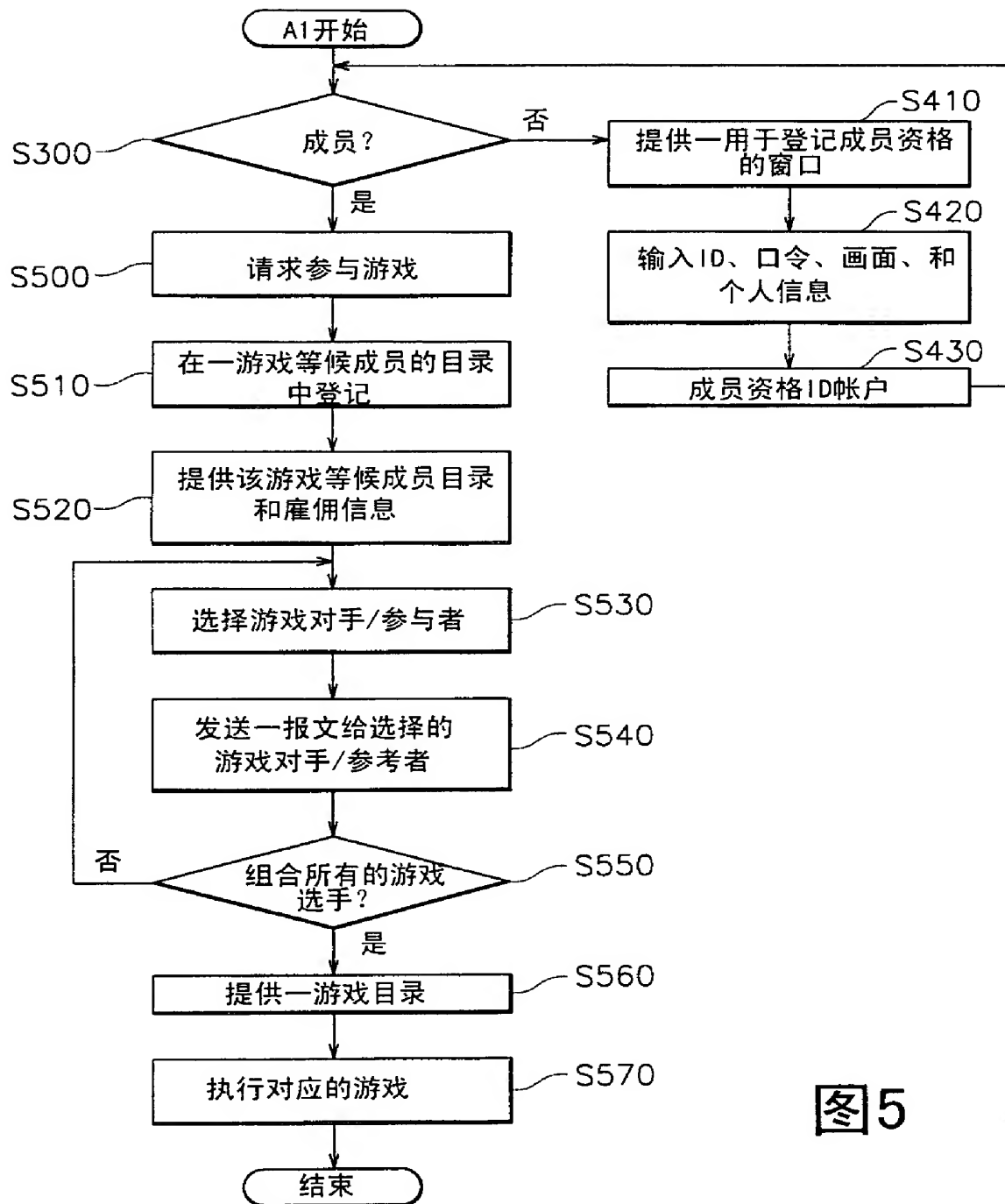


图5

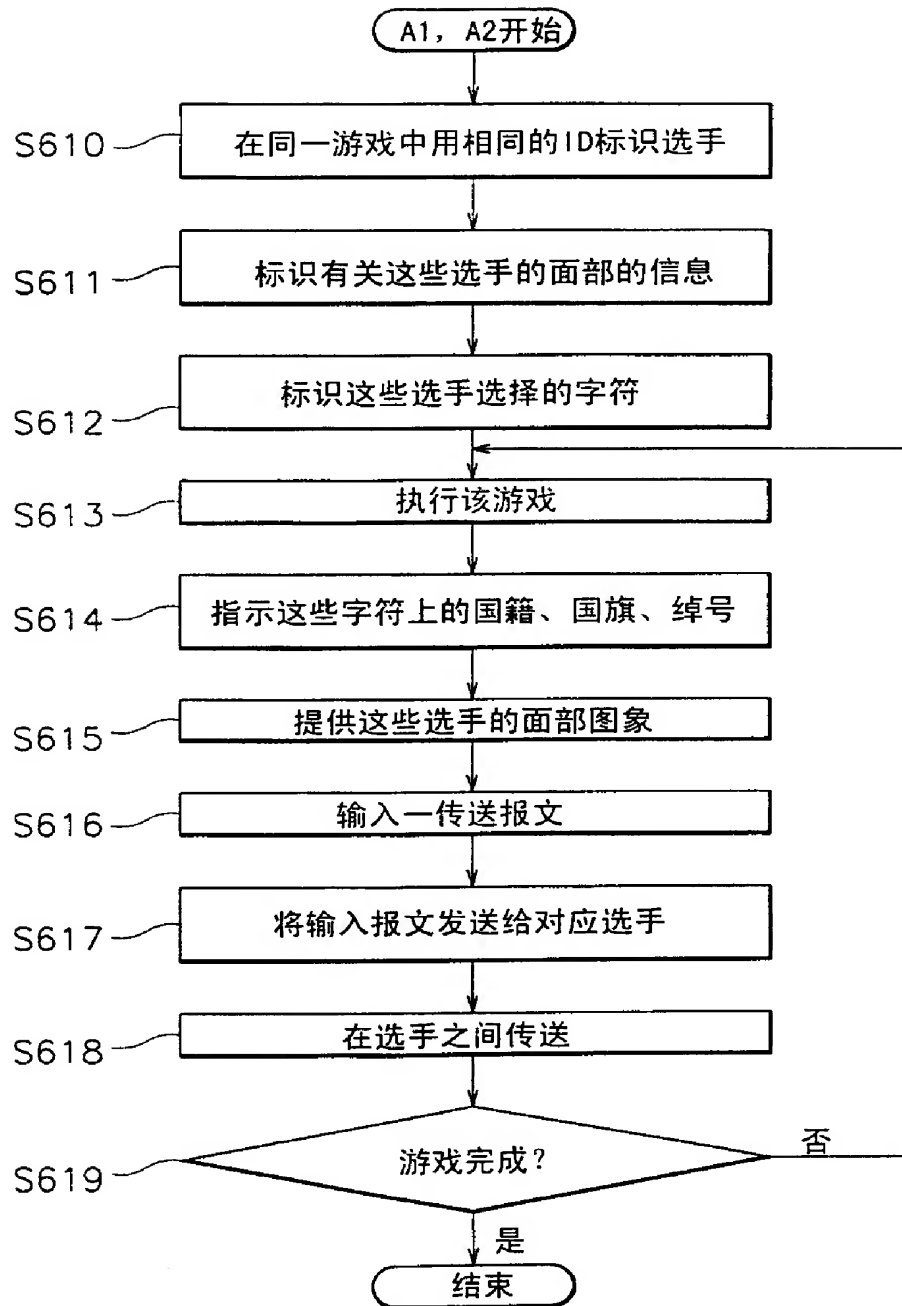


图6

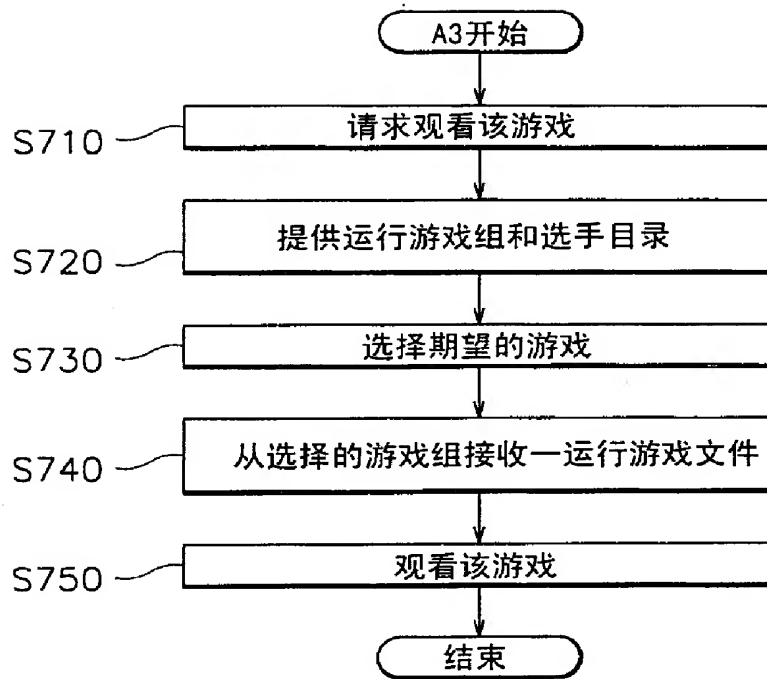


图7